

任天堂 ファミリー コンピュータ™

FAMICOM FAMILY

THE GAME OF
LIFE®

TFC-LI

ロープレ じん せい
RPG人生ゲーム

と あつか せつめいしょ
取り扱い説明書



MB®

©1960 LINK RESEARCH CORP.
©1993 MILTON BRADLEY COMPANY.
©TAKARA CO., LTD. 1993 MADE IN JAPAN

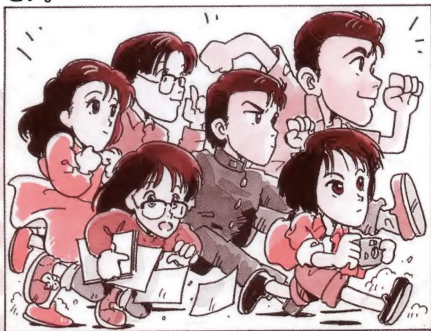
—あそびは文化

タカラ

けんこうじょう あんぜん かん ちゅうい
《健康上の安全に関するご注意》

つか じょうたい れんぞく ちよう じ かん
疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、
けんこうじょうこの
健康上好ましくありませんので避けてください。

また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、
テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉
のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人が
います。こうした症状を経験した人は、テレビゲーム
をする前に必ず医師と相談してください。また、
テレビゲームをしていて、このような症状が起きた
ば あい
場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてくだ
さい。



このたびは、タカラのファミリーコンピュータ用
 ゲームカセット「RPG人生ゲーム」をお買い上げ
 いただきまして、誠にありがとうございます。
 ご使用のまえに取り扱い方、使用上の注意など、こ
 の「取り扱い説明書」をよくお読みいただき、正し
 い使用方法でご愛用ください。なお、この「取り扱
 い説明書」は大切に保管してください。

◆もくじ◆

このゲームの特徴	2
コントローラーの使い方	3
ゲームの始め方	4
ゲームの遊び方	8
コマンドについて	
マップ上の建物について	
ゲーム進行のためのアドバイス〈1〉	
アイテム一覧	
イベントについて	19
戦闘(バトル)について	22
シナリオクリアについて	28
東京マップ公開	30
ゲーム進行のためのアドバイス〈2〉	32
使用上の注意	33

◆ゲームの特徴◆

「RPG人生ゲーム」は、ボードゲームの「人生ゲーム」のようなルーレットで進行するスゴロクゲームとは異なり、プレイヤーがゲーム中のキャラクターを育てて、それぞれの職業につかせることを目的としたロールプレイングゲームです。

シナリオは全部で6種類。それぞれの職業ごとに異なったイベントが用意されていますので、あなたは自分の気に入った職業からゲームを始めてください。

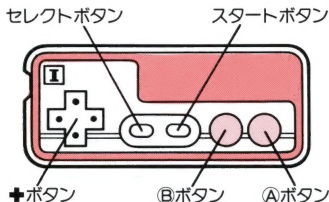
ただし、好きな職業だけを選んで遊ぶのではなく、6つのシナリオすべてをクリアすることがこのゲームの最終目的になっています。

がんばって6人のキャラクターを育て上げた時、そこにはもう1つの新たな物語が……

さあ、新しいタイプの「人生ゲーム」の始まりです！

◆コントローラーの使い方◆

それではまず、コントローラーのそれぞれのボタンの基本的な役割を説明しましょう。



基本操作

＋ボタン：キャラクターの移動、コマンドやアイテムの選択。

Ⓐボタン：街や建物の中でコマンドウィンドを開いたり、選択したコマンドやアイテムを決定する時に使います。

Ⓑボタン：コマンドのキャンセルに使います。

スタートボタン：使用しません。

セレクトボタン：使用しません。

※メッセージが流れている時に、もう一度ⒶかⒷボタンを押すと、文字を早送りする事ができます。

※基本的には＋ボタンが移動、選択ボタン、Ⓐボタンが決定、Ⓑボタンがキャンセルと覚えてください。

◆ゲームの始め方◆

■はじめて遊ぶ時■

まずファミコン本体に「RPG人生ゲーム」の力セットを差しこみ、スイッチを入れます。

図①の画面が出ますので、Aボタンを押すと図②の画面が出ます。はじめてのゲームを遊ぶ時は「はじめから…」を選んでください。

Aボタンを押すと図③の画面になります。+ボタンを使って、“あなたの名前”を入力してください。

文字を押しまちがえた時はBボタンを押すと1文字ずつ戻りますので、再入力してください。（名前をカタカナにしたい時は、すべての名前を入力してから“カタカナ”にカーソルを合わせてAボタンを押します。）

名前を正しくうちこんだら“おわり”を選んでAボタンを押してください。

次の画面では、あなたの性別を入力してください。

“おとこ”か“おんな”どちらかを選んでAボタンを押してください。

図①



図②



図③



これであなたの名前と性別が入力されたことになり、図④のタイトル画面が出てきます。

しよくぎようせんたく

職業選択

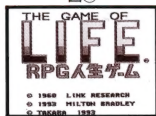
図④のタイトル画面が出ている時にAボタンを押すと図⑤の職業選択画面になります。

「歌手」「刑事」「漫画家」「カメラマン」「プロレスラー」「社長」の6種類のシナリオが入っていますので、遊びたいシナリオの所にカーソルを移動させ、Aボタンで決定してください。

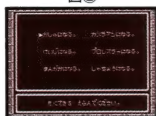
もしまちがって押してしまった時は、次に出る図⑥の画面で“いいえ”を選べば、再び図⑤の画面になるので、もう一度遊びたいシナリオを選び直してください。

※6種類のシナリオをクリアするためには、特に決められた順番はありません。あなたの好きな順番で始めてください。

す
図④



す
図⑤



す
図⑥



■ 名前を入力 ■

図⑥の画面で“はい”を選ぶとシナリオが決定され、図⑦の画面になります。ここではそのシナリオの主人公の名前を入力します。

※「刑事」「プロレスラー」「社長」の主人公は男性、「歌手」「漫画家」「カメラマン」の主人公は女性です。

また、主人公の顔のグラフィックは自分の好きなものに変更することはできません。

※ 6人の主人公はそれぞれちがう名前を入力してください。名前を入力して“おわり”を選んで④ボタンを押すと主人公の名前が決定され、いよいよゲームの始まりです。

図⑥



図⑦



● キャラクターグラフィック

● 刑 事



● プロレスラー



● 社 長

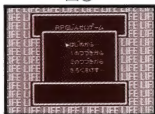


■ 前回のつづきから遊ぶ時 ■

以前にプレイしたゲームのデータをセーブ(保存)しておくと、そのつづきから始める事ができます。

セーブしたデータがある場合は、
図②の画面でそのデータファイル
(ファイル1か2)を選んでAボタ
ンを押してください。以前にセー
ブした所からゲームを再開する事
ができます。

図②



また、「きろくをけす…」を選んでAボタンを押すとファイル1か2、どちらを消すかきいてきますので、消したい方を選んでAボタンを押してください。以前にセーブされていたデータが消えますので、ゲームをはじめからもう一度やり直したい時は、このやり方で記録していないファイルを作ってください。

※ 6つのシナリオすべてをクリアしないでファイルの記録を消してしまうと、再びはじめからやり直さなければなりませんので気をつけてください。

※ セーブについては12ページをごらんください。

● 歌手



● 漫画家



● カメラマン



◆ゲームの遊び方◆

主人公の名前入力が終わると、そのシナリオがスタートします。

まず、図⑧の画面で、主人公のグラフィックが画面にうつり、メッセージが流れます。（主人公がなぜその職業を選んだのか…等が語られます）

メッセージが終わると図⑨の画面に変わり、ゲームを進めやすくするためのアドバイスが流れます。
(一度しか出ませんので充分注意してください。)

図⑧



図⑨

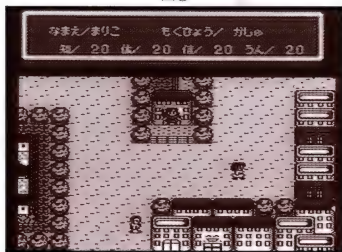


アドバイスの内容は、主にそのシナリオごとに重要なパラメーターについてです。

※パラメーターは戦闘（バトル）について、重要な役割を持ちます。くわしくは、戦闘（バトル）についての項をごらんください。

アドバイスについてのメッセージが^お終わると、主人^{しゅじん}公^{こう}のキャラクターが街の中にある^{まち}図^ず⑩のような画面になります。

図⑩



さあ、ここから主人公^{しゅじんこう}を動かしてゲームを進めていきます。

※6人の主人公^{しゅじんこう}のゲームスタート時の場所は、下のようになっています。

歌^か 手^{しゅ}→福^{ふく} 岡^{おか}

カメラマン→イギリス
(ロンドン)

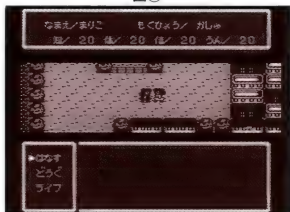
刑^{けい} 事^じ→仙^{せん} 台^{だい}
まんが^{まんが} 家^か→名^な古^こ屋^や

プロレスラー→広^{ひろ} 島^{しま}
社^{しゃ} 長^{ちやう} →大^{おお} 阪^{さか}

■ コマンドについて ■

マップ上^{じょう}及び建物内^{たてものない}で^お△ボタンを押すと^す図⑪^{がめん}の画面に変わり、画面左下に3種類のコマンドが出現します。

図⑪



● はなす

マップ上^{じょう}や建物の中^{なか}にいる人物^{じんぶつ}と話^{はなし}をする時^{とき}に使^{つか}います。話^{はなし}したい人物^{じんぶつ}にぴったりとくっついて、このコマンドを押せばメッセージが^{なが}流れます。

また、建物の中^{なか}に入った時^{とき}に出現する「メッセージ画面^{がめん}」(図⑭)においても「はなす」を押せばメッセージが^{なが}流れます。

● どうぐ

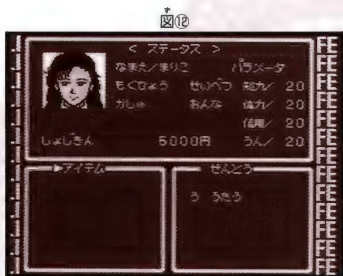
お店^{みせ}で買ったものや人^{ひと}からもらったどうぐは、このコマンドを押した時^{とき}に出現するウインド内^{しゅつげん}に^{ない}表示^{ひょうじ}されます。

も 持てる^もどうぐは最大^{さいだい}8個^こです。どうぐを^{つか}使う^{とき}時は、
 +ボタンで^{つか}使いたい^{つか}どうぐにカーソルを^あ合わせ、Aボタン^おを押^おしてください。

※注 どうぐには、ある^{とくてい}特定^{じようきよう}の状況^{じようきよう}でしか^{つか}使えない^{つか}もの^{つか}が多く^おあります。くわしくは23ページを^おごらん^おください。

●ライフ

これを^お押すとステータス画面^{が めん}（図⑫）になります。
 “アイテム”のウインド内には^{ない}現在^{げんざい}持^もっている^も道具^{どうぐ}が、
 “せんとろ”のウインド内には^{ない}現在^{げんざい}持^もっている^も技^{わざ}が^{ひよう}表示^{ひよう}されています。それぞれAボタン^おを押^おすことで2枚^{まい}目のウインドに^{ひよう}表示^じされます。



アイテムウインド せんとろウインド

■ マップ上の建物について ■

マップ上にはいろいろな建物があります。ここではそれぞれの建物について説明します。

● ホテル



図⑬



ゲームが始まると、どのシナリオの主人公もそれぞれの街のホテルがある場所に立っています。ホテルに入ると図⑬のような画面になります。

とまる

10,000円払ってとまれます。

1回とまると全てのパラメーター(知力、体力、信用、うん)を10ずつアップさせる事ができます。

セーブ

それまで遊んできたデータをセーブする事ができます。セーブしておくと、スイッチを切っても前回終了した所から再び遊ぶ事ができます。“セーブ”を選ぶとウインド内にファイル1とファイル2の表示がでますので、どちらかを選んでAボタンを押すと、データがセーブされます。

※セーブ後ゲームをやめる場合は必ずリセットボタンを押しながらスイッチを切ってください。

でる

これを選ぶとマップ上にもどります。



● **駅**
 乗車券を手に入れてから駅へ行くと、
 他の都市へ移動することができます。



● **空 港**
 クーポン券を手に入れてから空港に行くと、他の都市へ移動することができます。



● **SHOP**
 いろいろなものを売っているお店です。
 “かう”を選ぶとウインドの中にアイテムが表示されます。

ほしいものにカーソルを合わせて④ボタンを押せば、アイテムを買うことができます。

ウインドの右下に▼が出ている場合、✚ボタンで下へ移動させ続けると、2枚目のウインドを表示することができます。その土地での名産品などは、2枚目のウインドで表示されますので充分注意してください。

“うる”を選ぶとウインド内に今持っているアイテム一覧が表示されます。

売りたい物にカーソルを合わせて④ボタンを押すと買い取り価格が表示されますので、その値段で売っていい場合は“はい”を選ぶとそのアイテムを売ることができます。

ただし、中には売ることのできない物もありますので気をつけてください。

と しょ かん
図 書 館

ス ポー ツ ジ ム

は な か た き ょ う し つ
話 し 方 教 室

ゲ ー ム セ ン タ ー



● と しょ かん
図 書 館

ち り ょ く
知力のパラメーターをあげる事ができます。

● ス ポー ツ ジ ム

たい り ょ く
体力のパラメーターをあげる事ができます。

● は な か た き ょ う し つ
話 し 方 教 室

し ん ょ う
信用のパラメーターをあげる事ができます。

● ゲ ー ム セ ン タ ー

う ん
運のパラメーターをあげる事ができます。

う え し ゅ る い た て も の は い
上の4種類の建物に入ると、パラメーターの数値を
あ げ る 事 が で き ま す 。 そ れ ぞ れ 3 つ の コー ス が 用 意 さ
れ て い て 、 決 ま っ た お 金 を 払 っ て 参 加 す る と 上 に 書 か
れ て い る よ う に そ の 建 物 ご と に 特 定 の パ ラ メ ー タ ー を
あ げ る 事 が で き ま す 。 (金 額 の 高 い コー ス ほ ど 、 パ ラ
メ ー タ ー の 上 が る 量 も 多 く な り ま す)



● し ょ う か い み せ
ア ル バ イ ト 紹 介 の 店

たい り ょ く
体力パラメーター5ポイントとひきか
え に 5,000 円 も ら う 事 が で き ま す 。

た だ し 、 ポ イ ン ト が 10 以 下 の 時 は ア ル
バ イ ト を す る 事 が で き ま せ ん の で 注 意 し
て く だ さ い 。

●カジノ



所持金^{しよ じ きん}が1,000円^{えん い じょう}以上あれば遊ぶ^{あそ}事が^{こと}できます。ルーレット^{るーれっと}を回転^{かいてん}させ、止ま^とった数字^{すう じ}によって掛け金^{か ぎん}がふえたり、へったりします。

まず、ウインドの中^{なか}のかけ金^{な かけ きん}部分^{ぶ ぶん}で＋ボタン^{つか}を使って金額^{きんがく}を決^け定^{てい}します。(かけ金^{かけ きん}は10円^{えん}の桁^{けた}まで決^きめられます。)

“おわり”を選^{えら}ぶと左^{ひだり}はじのウインド内^{ない}に“まわす”と“どうぐ”の2つのコマンドがでます。

“まわす”を選^{えら}び④ボタン^おを押^おすとルーレット^{かい}が回^か転^{てん}し、再^{ふた}び押^おすと止^とまります。

また、“どうぐ”を選^{えら}ぶともっているアイテム^{ひよう}が表^ひ示^{ょう}されます。

“おまもり”(全部^{ぜん ぶ}で4種類^{しゅるい}あります)を選^{えら}ぶと、ルーレット^とが止^とまった後^{あと}にコマ^{うご}を動^{うご}かす事^{こと}もできます。(くわしくはアイテム^{らん}の覧^{らん}をごらんください。)

止^とまった数^{かず}とのかけ率^{りつ}は以下^{い か}のようになっています。

- 1・5 かけ金^{きん}がそのままどります。
- 2・6 かけ金^{きん}が2倍^{ばい}になります。
- 3・7 かけ金^{きん}が3倍^{ばい}になります。
- 4・8 かけ金^{きん}が4倍^{ばい}になります。
- 9・10 残念^{ざんねん}！ かけ金^{きん}が取^とられてしまいます。

■ゲーム進行のアドバイス<1>■

- (1) まず、ゲームがスタートしたらマップ上^{じょう}をくまなく移動^{いどう}して街^{まち}の様子^{ようす}をつかんでください。
- (2) マップ上^{じょう}の人々^{ひとびと}と話を^{はなし}する事も^{こと}大切です。近く^{ちか}にある建物^{たてもの}について教えてくれる人もいます。全員^{ぜんいん}に話を^{はなし}きき、どこにどのような建物^{たてもの}があるか調べ^{しら}みましょう。
- (3) 入口^{いりぐち}の建物^{たてもの}は中^{なか}に入^{はい}る事が^{こと}できます。中^{なか}は、次の3つのパターンに分けられます。

- (a) 建物内^{たてものない}マップにきり変わるもの。マップ上^{じょう}と同じようにキャラクターを移動^{いどう}させ、人物^{じんぶつ}に話を^{はなし}きいてください。アイテムの入手^{にゅうしゅ}や戦闘^{せんとう}（バトル）が行われ^{おこな}る事^{こと}もあります。

- (b) メッセージが流^{なが}れて、何かアドバ^{あた}イスを与^{あた}えてくれるもの。

図14のような画面^{がめん}で、ゲームの進行^{しんこう}に役立^{やくだ}つ事^{こと}などいろいろなメッセージが流^{なが}れます。



ゲーム進行^{しんこう}によって、内容^{ないよう}が変化^{へんか}していく事^{こと}もありますのでこまめに入^{はい}ってみましょう。

- (c) メッセージの後^{あと}、戦闘^{せんとう}（バトル）に突入^{とつはう}するもの。戦闘^{せんとう}（バトル）については22ページをごらんください。

※シナリオによっては入口^{いりぐち}以外^{いがい}でも入^{はい}れる建物^{たてもの}があります。

■ アイテム一覧 ■

ここでは、SHOPで売っているアイテムについて説明します。

● あかのおまもり

ルーレットのスピードを少しだけ遅くすることが出来ます。

● しろのおまもり

ルーレットで止まったコマから1コマだけ左右どちらかに動かします。(＋ボタンの左右を使います。)

● くろのおまもり

ルーレットで止まったコマから2コマまでなら左右どちらかに動かします。(＋ボタンの左右を使います。)

● あおのおまもり

ルーレットが止まってからもう一度回すことが出来ます。(Aボタンを再度押します。)

※ 上の4つのおまもりについては、イベント発生時やカジノなどでルーレットを回転させる時にのみ使用できます。

※ 注意

- ① ルーレットをまわす前にしか、使う事ができません。
- ② しろ、くろ、あおのおまもりを使った時、最初の数字でいい場合は、Bボタンを押せばおまもりを無効に出来ます。(おまもりはなくなります。)

●ふつうのドリンク

せんとうちゅう つか いちばんひく
戦闘中に使うと、一番低いパラメーターが60ポイントアップします。

●リポナミンZ

せんとうちゅう つか
戦闘中に使うと4つのパラメーターがそれぞれ45ポイントアップします。

●よくきくドリンク

せんとうちゅう つか いちばんひく
戦闘中に使うと、一番低いパラメーターが120ポイントアップします。

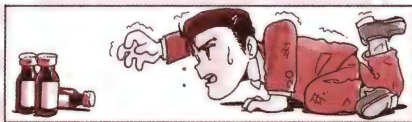
●リゲンサンG

せんとうちゅう つか
戦闘中に使うと4つのパラメーターがそれぞれ110ポイントアップします。

※この4点については戦闘中か、もしくはイベントで「はい」「いいえ」を答える前に使う事ができます。

※ふつうのドリンクとよくきくドリンクは、1つのパラメーターしかアップしませんので、じゅうぶんちゅう い充分注意して使いましょう。

この他にも、各シナリオごとにゲーム進行に大切なアイテムが売っています。



◆イベントについて◆

マップ上をキャラクターが移動していると、ランダムにイベントが発生します。このイベントをクリアする事で、4種類のパラメーターを成長させていきます。

また、中にはアクシデントが発生し、自動的にパラメーターが上がったり下がったりする事もあります。

■イベントが起きたら…■

マップ上を移動しているとランダムにイベントが起こり、図⑮のような画面に切り変わります。

ここでウインドの中にさまざまな質問のメッセージが流れますので、内容をよく読んで左のウインドに表示されている「はい」「いいえ」のどちらかで答えてください。

(+ボタンで選び、Aボタンで決定です。)



あなたが正しい答えをすれば、チャンスタイムとなりルーレットを回す事ができます。止まった数字で、その質問内容によって定まっているパラメーター（知力、体力、信用、うんの4種類のうちどれか）のポイントがアップします。ポイントの数値は、ルーレットの数字によって次のページの5種類に分かれます。

- アンラッキー
- ノーマル
- ラッキー
- だいラッキー
- スーパーラッキー



した ^い行くほどもらえるポイントの数値は大きくなっています。

※ どの数字がノーマルかラッキーか…はそのつど変化しますので、ウインド内の表示メッセージをよく見てください。

また、答が正しくなかった場合は、定められたパラメーターのポイントが下がってしまいます。

(この場合はルーレットは回しません。)

※ 注意 イベントで発生するメッセージにはさまざまなものがあります。必ずしも「はい」で答えることが正しいとは限りません。中には「いいえ」で答える事でパラメーターアップにつながる質問もありますので充分注意してください。

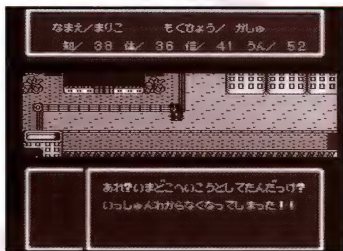
(当然この場合は「はい」で答えてしまうと、ポイントを下げってしまう事になりますので気をつけてください。)

■ アクシデント ■

マップ上では、イベント以外にもアクシデントが発生する事があります。

画面はイベント発生時の図⑮と同じような形式をとりますが、このアクシデントでは「はい」「いいえ」で答える形式ではなくて、いきなりある種の出来事が発生し、ルーレットによってポイントが上がったり、下がったりします。

アクシデント画面



アクシデントの内容はいいものと悪いものの2とおりがあり、どちらが出てくるかはその時の運しだい…というわけです

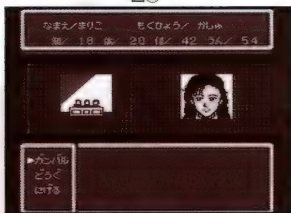
◆戦闘（バトル）について◆

各シナリオを終了するためには、それぞれのシナリオごとに用意されたいくつかの戦闘を1つずつ順番にクリアしていかなければなりません。

ここでは、歌手編を例にとって、戦闘（バトル）のやり方について説明していきます。

歌手編のシナリオスタート部分では、まず「おんがくがっこう」へ行くことを情報として与えてくれます。マップ上を移動していると、右上の部分に「おんがくがっこう」を見つけることができます。中に入って人に話しかけてみてください。メッセージが流れるだけの人もいますが…左上にいる人に話しかけると、まず1つめの戦闘が始まります。

⑩



戦闘が始まると図⑩のような専用画面に切りかわります。ここで左のウインドにあるコマンドを使って戦うわけです。

■コマンドの説明■

●ガンバル

これを押すと右のウインド内部に、現在持っている技の名称が表示されます。

最初はどのシナリオでもキャラクターは1つの技しか持っていない。 (歌手の場合は「うたう」です)

わざ ウインド



技の名称の前に「知」「体」「信」「う」の4文字のうちのどれかが表示されますが、これはその技がどのパラメーターを使って行われるかを示したもので、それぞれ知力、体力、信用、うんをあらわしています。例えば歌手だと「うん」のパラメーターの数値を使いながら「うたう」の技で相手を攻撃する…という事になります。

●どうぐ

戦闘中にどうぐを使いたい時に、このコマンドを選ぶと、右のウインド内に持っているどうぐが表示されますので、+ボタンで使う事ができます。

どうぐウインド



●にげる

戦闘^{せんとう}からにげたいときにこのコマンドを使います。
必^{かなら}ず^{せつてい}にげられるように設定されています。

それでは実^{じつさい}際^{せんとう}の戦闘^{せんとう}について説^{せつめい}明^{めい}しましよ。

歌^{かしゅ}手^{へん}編^{ばん}の場^ば合^{あい}だ^と、ま^まず^だは^だじ^めに「審^{しん}査^さ員^{いん}を満^{まん}足^{ぞく}さ^{あいて}せる」とい^いう課^か題^{だい}が与^{あた}えら^れま^す。そ^そこ^こで「ガ^えン^らバ^らル」
のこ^{なん}ま^んズ^{ぞく}で「う^えた^らう」を^{えら}ば^らい^てと、それによ^{ひよう}って相^あ手^て
が何^{なん}ポ^{まん}イ^んツ^{ぞく}満^{まん}足^{ぞく}した^{ひよう}か^じが表^あ示^いさ^れま^す。

それ^{かえ}をくり返^{かえ}してい^{あいて}って相^あ手^てのポ^あイ^いン^てツ^あをど^あん^あど^ん
減^へら^へし^へてい^{こと}き、0に^{こと}する^{せんとう}事^{もく}が戦^{もく}闘^{てき}の目^{もく}的^{てき}とな^{もく}って^{てき}い^{もく}る^{てき}
わ^{もく}け^{てき}で^{もく}す。

し^{せんとう}か^{せんとう}し、戦^{せんとう}闘^{せんとう}に^{せんとう}は^{せんとう}ア^{せんとう}ク^{せんとう}シ^{せんとう}デ^{せんとう}ン^{せんとう}ト^{せんとう}が^{せんとう}付^{せんとう}き^{せんとう}物^{せんとう}で^{せんとう}す。歌^{かしゅ}
手^{かしゅ}の場^{かしゅ}合^{かしゅ}だ^{かしゅ}と、マ^おイ^おク^おを^お落^おとし^おたり、歌^{かし}
詞^{かし}を^{かし}忘^{わす}れ^{わす}たり^{わす}し^{わす}て^{わす}し^{わす}ま^{わす}う…な^{しつぱい}ど^{しつぱい}の失^{しつぱい}敗^{しつぱい}を^{しつぱい}し^{しつぱい}ま^{しつぱい}す^{しつぱい}が、そ^{しつぱい}の^{しつぱい}た^{しつぱい}び^{しつぱい}に4^{しつぱい}種^{しつぱい}類^{しつぱい}
の^{しつぱい}パ^{しつぱい}ラ^{しつぱい}メ^{しつぱい}タ^{しつぱい}ー^{しつぱい}の^{しつぱい}ど^{しつぱい}れ^{しつぱい}か^{しつぱい}が^{しつぱい}減^{しつぱい}ら^{しつぱい}さ^{しつぱい}れ^{しつぱい}て^{しつぱい}し^{しつぱい}ま^{しつぱい}い^{しつぱい}ま^{しつぱい}す。

(一^{いち}度^ど0にな^いった^いパ^いラ^いメ^いタ^いー^いは、それ^い以^い上^{じょう}減^へる^へこ^へと
は^いあ^いり^いま^いせ^いん)

せんとう
戦闘(バトル)

メッ^がセ^めー^んジ^ん画^ん面^ん



自分自身の4種類のパラメーターがすべて0になる
前に、相手のポイントを0にできれば、見事にその戦
闘をクリアしたことになりますが、相手のポイントが
まだあるうちにパラメーターが4つとも0にされてしま
うと、その戦いに挫折したことになり、そのシナリ
オで最後にセーブした部分まで戻されてしまいますの
で注意してください。

セーブをしていない時は、そのシナリオの一番最初
まで戻されます。

相手のポイントを0にすると戦闘終了となり、チャ
ンスタイムということでルーレットを回します。

1つの戦闘をクリアするたびに4種類のパラメータ
一全てに、一定量のポイントが与えられます。またボ
ーナスポイントとして、そのシナリオによく使うパラ
メーターについて、ルーレットで止まった数の2倍の
ポイントが加算されます。

また、同時にお金と新しい技を1つ得ることになり
ます。

■ 戦闘の注意点 ■

- (a) このゲームの中の戦闘では「にげる」を選ぶと必ずにげる事ができるように設定されています。パラメーターを十分にアップさせる前に戦闘になってしまった場合や、一度ホテルでセーブしてから再度トライしたい時などは「にげる」を選んでその場の戦闘から離れるとよいでしょう。
- (b) 技については後半のものに行くほどより強力なものになっていきます。
- (c) 技は、使うごとに専用のパラメーターのポイントを減らしていくわけですが、ポイントが0になってしまうと、それ以降はその技を使っても相手に対する攻撃力は激減してしまうので充分注意しましょう。またアクシデントなどによってもポイントは減られるわけですから、使う技のパラメーターのポイントは、充分アップさせてから戦うようにしましょう。
(戦う相手のポイントは当然後半のものになるにしたがってより高いものになっていきます。)

※ このゲームには、通常のRPGゲームにでてくる「レベル」という概念はありません。パラメーターのポイントがいくつまでいけばレベルいくつ…ということではなく、イベントや戦闘などでたえずポイントが上下しながらストーリーが進行していくわけです。

■ラストバトルについて■

各シナリオごとに用意されているラストバトルには、必ず、ある特定の道具を使わなければならないようになっています。（道具はシナリオごとにそれぞれ異なったものになっています）その道具を使用しないと、アクシデントによって減らされるポイント数がかなり大きく、そのまま闘うだけでは勝てないようになっています。

※ラストバトルが始まったら、必ずその道具を使ってから闘いましょう。



◆シナリオクリアについて◆

ラストバトルをクリアすると、そのシナリオの終了となり、それぞれのシナリオ専用のエンディング画面が出現し、メッセージが流れます。(図①⑦)

図①⑦



メッセージが終了すると、ファイル1、ファイル2という表示が出ますのでセーブしたい方を選んでAボタンで決定してください。(図①⑧)

図①⑧



これでそのシナリオが終了した事になり図①⑨の画面が表示されます。

オープニングの職業選択の画面と同じですが、終了したシナリオには、図のようなシナリオクリアマークがついています。

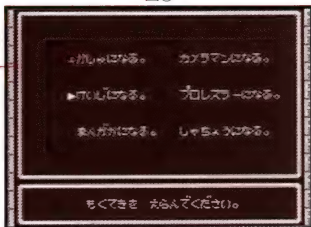
この画面で、次に遊ぶシナリオを決定する事になります。

(一度終了したシナリオを、再び遊び直す事はできません)

クリアマーク



※ 図⑱



かく
各シナリオごとに
クリアマークの形
はちがいます。

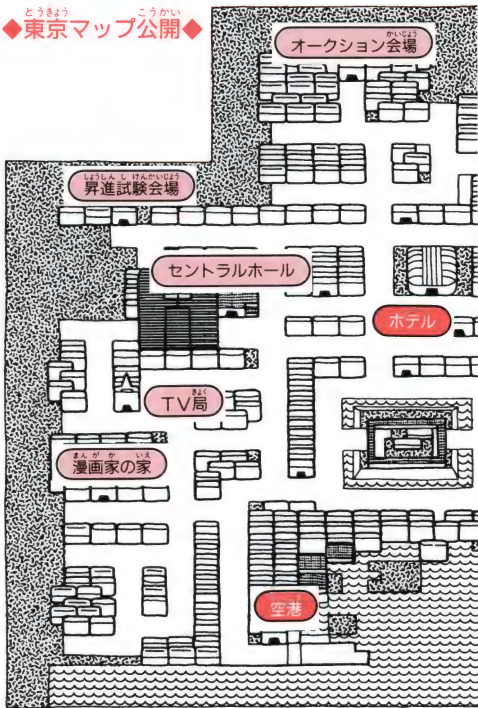
※ 図⑱の画面でスイッチを切った場合、次回遊ぶ時は、オープニングでファイル（1か2）を選ぶと、同じ図⑱の画面が出ますので、そこで次のシナリオを選ぶ事もできます。

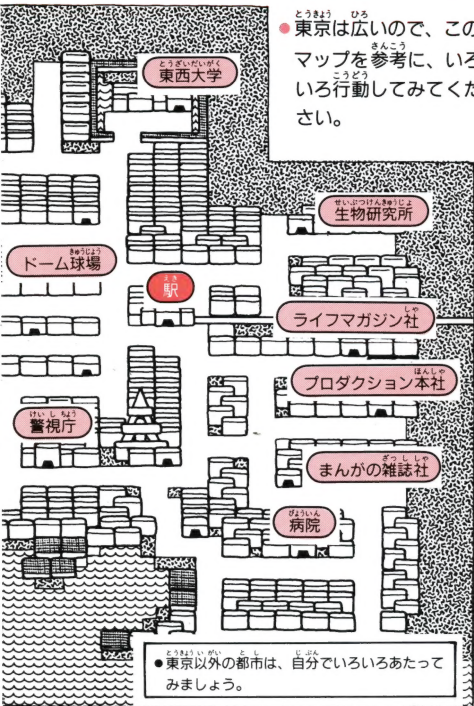
6種類のシナリオすべて終了すれば、このゲームの目的は達成された事になります。

でもそれでこのゲームのすべてが終わったわけではありません。6つのシナリオが終わった時、あなたの前には7つ目の扉が現れます。その扉を開けた時が、最後のシナリオのスタートです。

どのような物語が現れるか、あなた自身の目で確かめてください。

とうきょう こうがい
◆東京マップ公開◆





◆ゲーム進行のためのアドバイス〈2〉◆

■メモをとろう■

ゲーム中にききたいいろいろなメッセージの中で、重要だと思われるものはメモをとるようにしよう！
次に行くべき場所や、必要なアイテムなど…忘れないように紙などに書いておくと、途中で迷ったりすることもないでしょう。

■セーブはこまめに！■

戦闘（バトル）中に負けてしまうと最後にセーブしたポイントまでもどされてしまいます。ゲーム中はなるべくこまめにセーブしましょう。

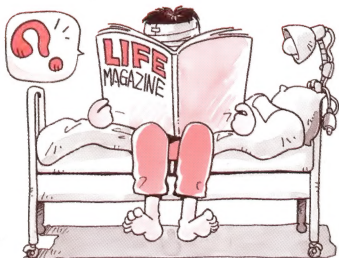
1つの戦闘（バトル）をクリアしたあとなどは必ずセーブをしておけば、次にやり直す部分を最小限に食い止めることができます。

■東京での注意点■

東京には、他の都市にくらべて数多くの建物が登場しますが、そのシナリオごとに必要な建物にしか入ることはできませんので、充分注意してください。

◆ 使用上の注意 ◆

- カセットを交換する時は必ず電源を切ってください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックなどは避けてください。
また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにご注意ください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10～15分の小休止をしてください。
また、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象（画面焼け）が生じるため、接続しないでください。



株式会社 **タカラ**

タカラお客さまサービスセンター

東京 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
TEL (03) 3602-3030

大阪 〒540 大阪市中央区谷町5-6-14(上町ビル3階)
TEL (06) 765-9911

★電話受付時間：月～金曜日(祭・祝日)10時～17時

お買い上げのお客さまへ

このたびは当社製品をお買い上げ頂きまして、誠にありがとうございます。

製品についてお気付の点がございましたらお手数ですが、「お客さまサービスセンター」までご連絡くださいますようお願いいたします。

MADE IN JAPAN

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。